

## **PENGARUH KARAKTERISTIK INDIVIDU, INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE DAN INTERAKSI SOSIAL TERHADAP PERILAKU PHONE AND SNUBBING KARYAWAN LIFEPAL®**

**Fajar Pahlawan dan Christian Bangun Adi Prabowo**

Universitas Paramadina, Jakarta

Email: fajar.pahlawan@gmail.com dan christianbangunadi@gmail.com

### **Abstrak**

*Penelitian ini berjudul “Pengaruh Karakteristik Individu, Intensitas Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosial terhadap Perilaku Phone and Snubbing Karyawan Lifepal®”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat, menjelaskan dan menggambarkan apakah ada pengaruh karakteristik individu, intensitas penggunaan smartphone dan interaksi sosial terhadap perilaku phone and snubbing karyawan Lifepal®. Penelitian ini menggunakan teknik non probability Sampling yang digunakan yakni dengan Sampling Jenuh (sensus) yaitu metode penarikan sampel bila seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel yaitu 108 orang. Penelitian ini dilakukan di Perusahaan Lifepal®. Teori Interaksi Sosial merupakan teori utama yang digunakan pada penelitian ini, dimana menurut teori ini ketika individu, kelompok, maupun masyarakat saling bertemu, berinteraksi, dan berkomunikasi sehingga menimbulkan sistem-sistem sosial dan pranata sosial serta semua aspek kebudayaan. Bentuk umum proses sosial merupakan interaksi sosial karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas. Pada penelitian ini, digunakan pendekatan kuantitatif analisis deskriptif. Data primer didalam penelitian ini diperoleh melalui survei dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian model memperlihatkan bahwa variabel interaksi sosial berpengaruh positif terhadap perilaku phone and snubbing. Pengaruh positif ini bisa dilihat dari nilai koefisien jalur (path coefficient) masing-masing variabel yang menunjukkan nilai positif yaitu sebesar 0,297 (Interaksi Sosial).*

**Kata kunci:** *Intensitas Penggunaan Smartphone, Interaksi Sosial, Perilaku Phone and Snubbing*

### **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi komunikasi yang diikuti dengan berkembangnya penggunaan internet akhirnya memunculkan realitas yang bernama *new media* (media baru). Perkembangan teknologi dan informasi, khususnya yang terjadi di Indonesia terjadi sangat dinamis. Perkembangan tersebut tentu saja berdampak pada segala bidang, seperti ekonomi, kesehatan, sosial dan tentunya pada bidang pendidikan (Cholik, 2017). Media baru adalah sebuah terminologi untuk menjelaskan konvergensi antara teknologi komunikasi *digital* yang terkomputerisasi serta terkoneksi ke dalam jaringan. Misalnya dari media yang mempresentasikan media baru yaitu internet.

Program televisi, film, majalah, buku, surat kabar, serta jenis media cetak lain tidak termasuk media baru (Terry Flew, 2007). Menurut (McQuail, 2011) ciri utama media baru ialah adanya saling keterkaitan, aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima ataupun pengirim pesan, interaktivitasnya, kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka, serta sifatnya yang ada di mana-mana.

Satu diantara aspek yang mengalami perubahan ialah media komunikasi serta sistem informasi. Perkembangan teknologi serta bentuk media komunikasi merupakan suatu hal yang absolut dan tidak bisa dicegah. Perkembangan tersebut sering kali memberikan efek yang begitu besar pada bagaimana sebuah individu ataupun organisasi menerima dan mendistribusikan informasi dalam proses komunikasinya. Sebagai contoh, penemuan mesin cetak pertama kali oleh Johannes Guttenberg pada abad ke 15 telah memungkinkan terjadinya distribusi massa pada media percetakan, yang menyebabkan sebuah rangkaian perubahan kemajuan sosial melalui ledakan literatur serta pengetahuan dan yang pada akhirnya menciptakan demokrasi pengetahuan.

Salah satu bentuk media baru yang mengalami perkembangan pesat yaitu *smartphone*. *Smartphone* dapat dikatakan sebagai kebutuhan pokok oleh berbagai lapisan masyarakat dalam berkomunikasi. Pada saat ini hampir seluruh masyarakat di Indonesia menggunakan *smartphone* dalam kesehariannya. Selain berfungsi untuk melakukan komunikasi jarak jauh dengan adanya internet *smartphone* juga menjadi media aktualisasi diri dengan penggunaan sosial media seperti *twitter*, *facebook*, *instagram*, dan sebagainya. *Smartphone* juga digunakan sebagai penghilang rasa bosan di waktu senggang dengan adanya fitur *games*, fitur hiburan, dan fitur informasi. *Smartphone* merupakan salah satu kemajuan teknologi di bidang komunikasi yang menawarkan berbagai macam aplikasi yang dapat menguatkan komunikasi antar manusia untuk terhubung satu sama lain tanpa di batasi jarak, ruang, dan waktu. Berdasarkan survei yang dilakukan Statista pada 22 Februari 2019, proyeksi penggunaan internet di Indonesia akan mengalami peningkatan yang signifikan hingga mencapai 150 juta pengguna pada tahun 2023.

Data *Statista* 2019 menunjukkan pengguna internet di Indonesia pada 2018 sebanyak 95,2 juta, tumbuh 13,3% dari 2017 yang sebanyak 84 juta pengguna. Pada tahun berikutnya pengguna internet di Indonesia menjadi semakin meningkat dengan rata-rata pertumbuhan sebesar 10,2% pada periode 2018-2023. Pada 2019 jumlah pengguna internet di Indonesia diproyeksikan tumbuh 12,6% dibandingkan 2018, yaitu menjadi 107,2 juta pengguna.

Pada 2023, jumlah pengguna internet di Indonesia diproyeksikan mencapai 150 juta pengguna. Statista juga menyebutkan kegiatan *online* yang populer di Indonesia merupakan media sosial serta perpesanan seluler. Adapun jejaring sosial yang paling banyak digunakan adalah *facebook*, dengan jumlah pengguna mencapai 48% populasi. Indonesia juga merupakan salah satu pasar terkuat untuk aplikasi perpesanan LINE.

Kemunculan media baru turut memberikan andil akan perubahan pola komunikasi masyarakat. (T Flew, 2002) memandang media baru sebagai produk budaya yang tidak terlepas dari kehidupan sosial masyarakat termasuk didalamnya dampak

yang ditimbulkan dalam penggunaannya. Selain memiliki dampak positif, *smartphone* juga memiliki dampak negatif. Sadar atau tidak *smartphone* membuat para penggunanya menjadi kurang peka terhadap orang lain dan lingkungan sekitar. Pengguna *smartphone* menggunakan *smartphone*-nya kapanpun dan dimanapun, sehingga penggunaan *smartphone* tersebut mengganggu komunikasi sehari-hari. Misalnya ketika sedang berdiskusi tetapi setiap beberapa menit lawan bicara melirik ke layar *smartphonenya* untuk mencari tahu apakah ada pesan masuk atau tidak. Contoh lain sering kali kita melihat banyak orang berjalan di trotoar atau di mal tapi mata tetap tertuju pada layar dan sibuk mengetik, atau ketika berkendara banyak orang yang langsung meraih *smartphonenya* begitu lampu menyala merah dan membalas pesan, memeriksa info terbaru, atau menelpon untuk mengisi waktu selama 60-90 detik tersebut. Penggunaan *smartphone* mulai sulit terkontrol, mulai dari waktu penggunaan hingga tempat penggunaannya.

Seseorang yang sudah tercandu *gadget* akan sulit untuk menjalani kehidupan nyata, misalnya berbicara atau berinteraksi. Perhatian seorang pecandu *gadget* hanya akan tertuju kepada dunia maya, dan jika dipisahkan dengan *gadget* maka akan tumbuh perasaan gelisah. Hal ini menimbulkan dampak buruk seperti perilaku *phubbing*. *Phubbing* merupakan sebuah singkatan dari *Phone* dan *Snubbing*, yaitu sebuah istilah untuk tindakan mengabaikan lawan bicara didalam sebuah lingkungan, karena lebih fokus pada *gadget* dari pada membangun sebuah percakapan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan konsep perilaku *phone and snubbing*, konsep *new media*, konsep *smartphone*, konsep interaksi sosial serta melakukan *survey* dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitiannya pada karyawan Lifepal® dan perilaku *phubbing* dalam interaksi sosial untuk mengetahui apakah interaksi sosial berpengaruh terhadap perilaku *phone and snubbing* karyawan Lifepal®.

Dalam penelitian ini penulis ingin melihat bagaimana fenomena *phubbing* ini berkembang atas kehadiran media baru seperti *smartphone* dan bagaimana signifikasinya terhadap interaksi sosial yang ada di Indonesia yang dapat merusak hubungan interpersonal antar pelaku komunikasi. Berdasarkan *survey* APJII yang telah di paparkan di atas, bahwa usia 16 tahun sampai 28 tahun adalah kelompok yang paling tinggi dalam mengakses internet melalui *smartphone*, subjek penelitian yang penulis pilih adalah karyawan pada media online Lifepal®.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah Ha: terdapat pengaruh langsung antara interaksi sosial terhadap perilaku *phone and snubbing* karyawan Lifepal®. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh interaksi sosial terhadap perilaku *phone and snubbing* karyawan Lifepal®.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan bacaan dan memperkaya bahan referensi bagi jurusan ilmu komunikasi serta memperluas, memperdalam, memperkaya wawasan, dan pengetahuan tentang teori media baru. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak yang terkait serta dapat bermanfaat bagi mahasiswa Universitas Paramadina.

### Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Perusahaan Lifepal® dipilih sebagai tempat lokasi penelitian mengenai pengaruh karakteristik individu, intensitas penggunaan *smartphone* dan interaksi sosial terhadap perilaku *phone and snubbing* karyawan Lifepal®. Lifepal® merupakan salah satu *start-up insurtech* yang ada di Indonesia yang memiliki jumlah karyawan sebanyak 108 orang yang dipilih sebagai lokasi penelitian ini.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2017) data penelitian pada pendekatan kuantitatif berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. (Creswell, n.d.) menyatakan bahwa, “pendekatan kuantitatif adalah pengukuran data kuantitatif dan statistik objektif melalui perhitungan ilmiah berasal dari sampel orang-orang atau penduduk yang diminta menjawab atas sejumlah pertanyaan tentang *survey* untuk menentukan frekuensi dan prosentase tanggapan mereka”.

Populasi dalam penelitian ini adalah karyawan *media online* Lifepal® yang berjumlah 108 orang. Teknik *non probability sampling* yang dipilih yaitu dengan Sampling Jenuh (*sensus*) yaitu metode penarikan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan apabila jumlah populasi kecil, kurang dari 30 orang (Supriyanto, 2010).

### Hasil dan Pembahasan

Lifepal® merupakan salah satu *start up* yang bergerak pada bidang *insurtech*. Lifepal® merupakan *platform all-in-one* untuk membandingkan dan membeli produk asuransi jiwa dan kesehatan sesuai dengan preferensi pelanggan. Lifepal® percaya bahwa asuransi harus berubah dari sekedar produk keuangan menjadi solusi atas masalah dasar masyarakat, yaitu kesehatan yang layak. Lifepal® yakin bahwa masyarakat dapat memberikan dampak signifikan pada misi Lifepal® untuk membantu semua orang mendapatkan perawatan kesehatan yang baik.

**Tabel 1**  
**Hasil Uji Pengaruh Langsung dan Uji Signifikansi Interaksi Sosial terhadap Perilaku Phone and Snubbing**

	Original Sample	T Statistics	P Values	Keterangan
Interaksi Sosial -> Perilaku <i>Phone And Snubbing</i>	0,297	2,530	0,012	Signifikan

**Sumber : hasil olah 2020**

Hasil pengujian yang ditampilkan pada pada tabel 1 menunjukkan nilai *path coefficient* sebesar 0,297 signifikan pada *t-statistic* 2,530 > t-tabel 1,96 dan pada *P-value* 0,012 < tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian Hipotesis yang menyatakan bahwa interaksi sosial berpengaruh langsung terhadap perilaku *phone and snubbing* **dapat diterima**. Penelitian ini selaras dengan teori yang menyatakan bahwa terdapat syarat agar terjadinya interaksi sosial yaitu kontak sosial dan komunikasi sosial, terjadinya suatu kontak tidaklah tergantung dari tindakan, tetapi juga tanggapan dari tindakan tersebut sedangkan dalam komunikasi sosial hal terpenting adalah aktivitas

memaknakan informasi yang disampaikan oleh sumber informasi dan pemaknaan yang dibuat oleh *audience* terhadap informasi yang diterimanya itu. Pemaknaan kepada informasi bersifat *subjektif* dan *kontekstual*.

Hal ini menunjukkan bahwa karyawan Lifepal® menganggap komunikasi sosial dan kontak sosial dalam melakukan komunikasi itu penting, sehingga mereka merasa komunikasi yang mereka lakukan dapat berkualitas apabila orang-orang yang terlibat dalam pembicaraan itu fokus terhadap apa yang sedang dibicarakan daripada menggunakan *smartphone*. Dalam komunikasi kemungkinan dapat terjadi berbagai macam penafsiran terhadap tingkah laku orang lain. Komunikasi dapat memungkinkan timbulnya kerja sama dalam bekerja, sebaliknya komunikasi juga dapat menimbulkan pertikaian sebagai akibat dari salah paham. Ketika interaksi sosial karyawan di suatu perusahaan itu baik, maka komunikasi dalam perusahaan itu juga akan baik sesama karyawan sehingga bisa menimbulkan budaya kerja yang baik dan juga produktivitas kerja akan meningkat.

Pada kehidupan saat ini, kontak sosial sangat majemuk dan rumit. Hal itu terjadi karena dipicu adanya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, sehingga dimanapun berada, seseorang dapat melakukan kontak sosial dengan siapa dan di mana saja yang di inginkan. Kontak sosial bukan saja menjadi kebutuhan namun menjadi pilihan dengan siapa seseorang melakukannya. Pada hasil penelitian ini menggambarkan bahwa karyawan Lifepal® melakukan kontak sosial dan komunikasi sosial dengan rekan kerjanya secara langsung, tetapi tingkat perilaku *phone and snubbing* karyawan Lifepal® juga tinggi.

Hal tersebut dapat menjelaskan bagaimana interaksi sosial berpengaruh terhadap perilaku *phone and snubbing*, karena ketika karyawan Lifepal® memiliki interaksi sosial yang baik kepada sesama rekan kerja, karena mereka menganggap bahwa komunikasi personal lebih fokus dan intens dalam membantu menyelesaikan masalah pekerjaan. Karyawan Lifepal® juga memiliki perilaku *phone and snubbing* yang tinggi karena mereka menganggap saat ini hadirnya *smartphone* sangat membantu mereka dalam menyelesaikan pekerjaan mereka ditambah dengan gaya kerja perusahaan *start-up* yang menuntut harus selalu bisa menyesuaikan dan mengikuti perkembangan zaman. Jika dikaitkan dengan penelitian terdahulu.

## **Kesimpulan**

Dari hasil penujian *partial least square* yang telah dijalankan, terdapat pengaruh langsung dan signifikan interaksi sosial terhadap perilaku *phone and snubbing* pada karyawan Lifepal® sehingga interaksi sosial yang dimiliki karyawan Lifepal® sudah baik karena apabila interaksi sosial yang dimiliki karyawan Lifepal® baik, maka karyawan tersebut akan dapat menjalankan pekerjaannya dengan mudah karena komunikasi personal sesama karyawan terbangun baik sehingga dapat membantu menyelesaikan masalah pekerjaan. Karyawan Lifepal® juga memiliki perilaku *phone and snubbing* yang tinggi karena mereka menganggap dengan hadirnya *smartphone* saat

ini dapat membantu mereka dalam menjalankan pekerjaan mereka yang menuntut bekerja secara cepat dalam menjalankan pekerjaannya.

Terdapat dua indikator pada interaksi sosial yaitu kontak sosial dan komunikasi sosial, komunikasi dapat berjalan dengan baik apabila terjadi interaksi antara orang-orang yang terlibat pembicaraan, bagaimana mereka menanggapi komunikasi dari lawan bicaranya, bagaimana mereka melakukan kontak secara langsung dengan lawan bicaranya. Berdasarkan hasil penelitian terhadap interaksi sosial yang ada di Lifepal® sudah baik karena mereka menganggap komunikasi yang mereka lakukan dapat berkualitas. Hal itu sejalan dengan perilaku *phone and snubbing* yang ada di karyawan Lifepal® yang tinggi karena karyawan Lifepal® menganggap *smartphone* dapat membantu mereka dalam pekerjaan.

Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi untuk penelitian dan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memperdalam penelitian selanjutnya dengan menggunakan metode penelitian yang lainnya seperti *mix method*. Peneliti selanjutnya juga diharapkan memperkaya penelitiannya dengan objek penelitian lain, menambah populasi dan sampel penelitian serta variabel-variabel lain sehingga hasil penelitian selanjutnya akan semakin baik serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang baru.

## BIBLIOGRAFI

- Cholik, Cecep Abdul. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2(6), 21–30.
- Creswell, J. W. (n.d.). Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan Mixed. In *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan Mixed* ([Edisi Bah). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Flew, T. (2002). *New Media : an Introduction*. Melbourne: Oxford University Press.
- Flew, Terry. (2007). *New media: An introduction*. Oxford University Press Oxford.
- McQuail, Denis. (2011). *Teori komunikasi massa*. Salemba Humanika.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Supriyanto, Achmad Sani. (2010). *Metodologi riset manajemen Sumber daya Manusia*. UIN-maliki Press.